

ЗНАКОВАЯ СИСТЕМА КАК НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ ДИЗАЙНА

О.В. Долгалева, Е.В. Вехтер
Научный руководитель: Е.В. Вехтер
Томский политехнический университет
Olga1@tpu.ru

Актуальность работы

Жизнь современного человека перенасыщена информацией, которая его окружает, человек получает такое количество информации, что не успевает ее переработать и просто забывает об этом и больше не вспоминает. Когда идет перенасыщение информацией у человека случается «информационная перегрузка» [1], то состояние когда человеку трудно понимать и принимать решения. В таком случае он абстрагируется и ничего не воспринимает. Решением данной проблемы может стать упрощение поступающей визуальной информации с помощью знаковой системы.

Поэтому целью нашей работы являлось исследование возможностей знаковой системы при проектировании объектов в промышленном дизайне.

Исходя из поставленной цели сформулированы следующие задачи:

- описать роль знаковой коммуникации в дизайне;
- выявить коммуникативную роль знаковой системы в промышленном дизайне.

В данной статье понятие «Дизайн» понимается как эстетическая организованность формы проектируемого объекта[2].

Роль знаковой системы

Знаки играют немало важную роль в развитии и формировании человеческого сознания. «Человеческая цивилизация невозможна без знаков и знаковых систем, человеческий разум неотделим от функционирования знаков — а возможно, и вообще интеллект следует отождествить именно с функционированием знаков» (Ч. У. Моррис) [3]. Применяя знаковую систему и знаки, человек привлекает, перерабатывает и хранит информацию об объектах которые его окружают, оперируя не самими предметами, а их знаками, создает знаковые модели действительности, выявляет свойства и отношения между такими объектами, а также производит основную часть мыслительных операций [4]. В таком виде, мыслительная деятельность человека, в большей или меньшей степени развитых формах, неотделима от использования знаков того или иного рода. Совокупности знаков и знаковых систем составляют ту материальную форму, в которой осуществляется хранение (иногда весьма длительное) различного рода информации, приобретённой людьми [5].

Одна из сфер деятельности промышленного дизайнера - создание интуитивно понятного объекта. В современном мире дизайн является инструментом управления сознания и формирования пользовательского опыта и модных потребительских тенденций. В зависимости от целей и задач, стоящих

перед дизайнером, можно, использовать семиотический подход, добиться высоких результатов при разработке объектов.

В современном промышленном дизайне существует проблема перенасыщения функциями одного объекта, от этого в большинстве случаев он становится не понятным пользователю, а соответственно не интересным. «Хороший дизайн - это как можно меньше дизайна» - одна из самых известных фраз Дитера Рамса, известного немецкого промышленного дизайнера [6]. Так же существует проблема не понимания предназначения объекта, из за этого потребитель попадает в неловкую ситуацию, которую старается избежать – просто не использовать данный предмет. Человек для понимания объекта использует свой пользовательский опыт, а данный опыт он приобретает в течение жизни при помощи все той же знаковой системы и ее составляющих. Под знаковой системой в данном исследовании подразумевается набор знаков.

Коммуникативный дизайн

Как происходит понимание, что за объект находится перед человеком? Прежде всего, потребитель обращает внимание на объект в совокупности (в целом), далее вдаётся в детали и с помощью выявления каких либо знаков, старается понять какое действие следует совершить далее с этим объектом. Рассмотрим пример: перед вами находится два объекта одинакового внешнего вида (Рисунок 1а и б), но функцию которую они выполняют разная, дизайн объекта одинаков в обоих случаях, а понимания что это за объект нет.



Рис. 1а.



Рис. 1б.

Дизайн не выполнил часть своих функций, он не донес той информации которую должен был, а следовательно он не является коммуникативным дизайном.

Добавив в разработку дизайна этого объекта простейший знак «язык» т.е. слова, буквенную составляющую, становится понятна функция пред-

ставленного объекта (Рис. 2 а и б), и в данном случае дизайн становится коммуникативным, так как он несет информацию о своей функции.



Рис. 2 а.



Рис. 2 б.

Значительную часть функциональной сферы дизайна, где проектируются объекты, предназначенные главным образом для передачи сообщений, далее будет называться коммуникативным дизайном [7]. Можно отметить, что коммуникация - это процесс передачи информации от отправителя получателю через дизайн объекта. Следовательно, дизайнер общается с помощью коммуникативного дизайна с потребителем, но дизайн может являться коммуникативным в том случае если в нем присутствует некая знаковая система (Рис. 3.), при ее отсутствии дизайн перестает быть коммуникативным, следовательно, дизайнер не взаимодействует с потребителем. Потребителю не нужен объект с непонятным дизайном, интуитивно непонятный и не основан на его пользовательском опыте. В этом случае дизайнер остается наедине с предметом своего дизайна, соответственно такое изделие не является конкурентоспособным.

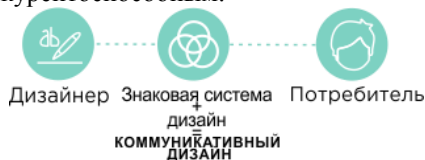


Рис. 3. Цепочка связи дизайнера и потребителя

Вывод: Дизайн является коммуникативным в том случае, если в нем содержится знаковая система, которая позволяет потребителю облегчить

восприятие объекта. Связь между дизайнером и потребителем будет выполнена в том случае, если дизайн донесет до потребителя нужную информацию. Данная тема является актуальной на сегодняшний день в сфере дизайна и требует дальнейшего глубокого изучения.

Список использованных источников

- 1 Википедия [Электронный ресурс]/ Термин «информационная перегрузка» - URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki> (дата обращения 16.11.2018)
2. Алексей Полеухин Развитие коммуникативного дизайна [Электронный ресурс]- URL:<https://gonzo-design.ru/education/articles/development> (дата обращения 16.11.2018)
3. А. Г. Шейкин. Г. Б. Гутнер. В. Нёт. В. С. Бернштейн. А. Н. Симонов. Знак [Электронный ресурс]/ Знак — это абстрактный или материальный объект - URL: <https://gtmarket.ru/concepts/7038> (дата обращения 16.11.2018)
4. А. Б. Соломоник. Функции знаков, знаковых систем и семиотической реальности [Электронный ресурс]/Научная статья- URL: <http://mic.org.ru/new/233-funktsii-znakov-znakovykh-sistem-i-semioticheskoy-realnosti> (дата обращения 16.11.2018)
5. Развитие коммуникативного дизайна// текст научной работы//автор: А. А. Полеухин - URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/razvitie-kommunikativnogo-dizayna> (дата обращения 17.11.2018)
6. «Хороший дизайн – это как можно меньше дизайна»: 10 принципов хорошего дизайна Дитера Рамса [Электронный ресурс]/ 10 принципов хорошего дизайн - URL: <https://te-st.ru/2014/01/28/good-design/> (дата обращения 16.11.2018).
7. Соломоник А.// Философия знаковых систем и язык. Москва, изд-во ЛКИ, 2010, с. 244-250.
8. Автор: А. Д. Еляков. Информационная перегрузка или «напиться из пожарного шланга» [Электронный ресурс]/ Дефицит и избыток информации-URL:<https://pycode.ru/2014/12/informatsionnaya-peregruzka-ili-napitsya-iz-pozharnogo-shlanga/> (дата обращения 16.11.2018)
9. Соломоник А. Философия знаковых систем и язык. Москва, изд-во ЛКИ, 2010, с. 244-250.
10. Фоли Д. Энциклопедия знаков и символов / Д. Фоли. М.: Вече, 1998.-509 с.11. Флоренский П.А. Письма Флоренского А.В. Ветухову / П.А. Флоренский // Вопросы философии. 1995. - № 11. - С. 67-89.